

O Farol da Ilha de Santo Estevão

INTRODUÇÃO

Esta é uma aventura para GURPS, e é baseada no mundo de Yrth, mais especificamente na cidade de Hadaton, em Cardiel. Pode ser facilmente adaptada para se jogar com o Mini-Gurps, ou, com maiores modificações, em qualquer outro sistema.

“O Farol da Ilha de Santo Estevão” foi projetada para ser jogada com 3 a 6 Pcs de 100 pontos, e envolve investigação e interpretação. Os Pcs não poderão ter a perícia Conhecimento de Terreno da Ilha, e a vantagem Status maior do que dois. Segundo a linha de tempo do GURPS Fantasy, passa-se em 1989.

A TAVERNA “O VELHO ANÃO”

O Velho Anão é uma taverna grande e movimentada localizada na cidade portuária, fora das muralhas. É especializada em bebidas de toda a parte do mundo. Seu dono e administrador é Molargon, um anão já velho e pouco robusto (Ver NPCs).

Se os Pcs não se conhecem ainda, este é um bom lugar. Cabe ao mestre providenciar para que isto ocorra naturalmente, sem parecer forçado. Eles poderão estar aí chegando de viagem ou simplesmente saboreando as bebidas da taverna.

Os Pcs devem também interagir com os freqüentadores do lugar. Há pessoas muito bem vestidas em salas reservadas bem como artesãos e soldados recém saídos do serviço. Três halflings fazem truques variados em cima de um balcão para entreter os clientes.

Pode ser que algum Pc seja ligado ao Duque de alguma forma (por meio de um Patrono, Dever ou Contatos) e já esteja ciente do exposto no Cenário, e ou foi incumbido de contratar aventureiros para averiguar o problema ou sabe do problema e os procura para que possam ir até a ilha.

O fato dos naufrágios constantes é conhecido de todos os habitantes da cidade, ou de quem já está nela há pouco menos de duas semanas. Quem não sabe irá descobrir na taverna, a menos que não converse. Os Pcs podem descobrir também, pelos freqüentadores da taverna, alguns boatos (Veja Coluna Lateral).

Os Pcs que se definiram como aventureiros ou que mostrem interesse, serão contatados um a um por um homem magro e alto que conversava com Molargon. Ele se diz Procurador do duque, e se chama Gail Micardene. Ele procurava pessoas competentes para resolver um problema para o Duque. Ele conversará somente em uma sala isolada. Quando se sentir seguro, ele contará aos Pcs sobre os naufrágios, e adicionará que provavelmente o motivo é a mudança das correntes marítimas. O problemas que eles têm em mãos agora é o desaparecimento dos homens que o Duque

CENÁRIO

Hadaton é uma cidade costeira situada na extremo nordeste do principado de Cardiel, e vive do comércio com Megalos. É de todas as cidades de Cardiel, a maior cristã, intolerante e magalana. Ela e o feudo ao redor pertencem ao jovem Duque Anthemius Crivelli, que assumiu o governo há poucos meses.

Sendo uma cidade costeira, e recebendo diariamente navios de Tedroy (Ver GURPS Fantasy para maiores informações) que vêm através do Rio Pedra Azul, Hadaton tem um grande e movimentado porto, e depende dele para sobreviver. Sua população de 60000 habitantes vive exclusivamente do comércio, mas os acontecimentos recentes vêm deixando a todos preocupados. Muitos navios nos últimos meses vêm batendo nos recifes e naufragando. Há cinquenta anos havia um farol na ilha de Sto Estevão, há cerca de 15 Km da costa, que alertava os navios dos recifes próximos. Ele foi desativado, mas raríssimos naufrágios ocorreram após todos esses anos. Até poucos meses atrás.

Hadaton tem um povo intolerante que reage com -1 a muçulmanos e judeus e com -4 para pagãos.

BOATOS

- Duque irá reconstruir o farol da Ilha de Sto Estevão (**Verdadeiro**)
- O Conde Faramon de Aliar está afundando os navios para manchar a imagem de Hadaton (**Falso**)
- Sempre resta de cada naufrágio um único sobrevivente (**Verdadeiro**)
- Todos os naufrágios dos últimos meses correram na lua nova (**Verdadeiro**)
- Todos os navios eram de passageiros (**Verdadeiro**)
- Há um monstro marinho próximo à ilha (**Falso**)
- O Duque mandou pedreiros para reconstruir o Farol (**Verdadeiro**)
- Os Habitantes da vila de Sto Estevão estão provocando os naufrágios para ficar com as cargas (**Falso**)
- Os pedreiros terminaram o farol (**Falso**)
- Os Pedreiros desapareceram (**Verdadeiro**)
- O Farol foi desativado pois se tornou inútil (**Falso**)
- Farol foi desativado pois se tornou Mal-assombrado (**Verdadeiro**)
- Nunca foi encontrado nenhum corpo (**Verdadeiro**)

OS PCS VÃO À FLORESTA ANTES DO PREVISTO

Pode ser que, a qualquer momento do jogo, um Pc tenha a brilhante idéia de ir à floresta no momento indevido, mesmo que não tenha achado sequer uma pista de algo interessante possa encontrado nela. Bem, é planejado que os Pcs possam ir à floresta, mas depois de terem ido ao farol e destruírem o Carniçal Guardião. Tente evitar ao máximo a menção, porque nunca se sabe o que se passa na cabeça de um jogador. Faça tudo para eles irem ao farol antes. Se não for possível eles encontrarão os corpos e a aventura ira tomar outro rumo. Mas lembre-se: a missão deles de descobrir o que houve com os pedreiros continuará.

OS PCS NÃO CONSEGUEM PASSAR DO CARNIÇAL

É bem capaz que os Pcs não consigam passar do Carniçal la na primeira vez que chegam ao farol. Eles podem fugir, pois sua missão já foi completada, ou mesmo apenas buscar ajuda ou meios de derrotar o Carniçal. Em Hadaton, eles podem buscar estudiosos que conheçam sobre o morto-vivo (um teste de IQ -2 por dia) e que por preços razoáveis (10 m.o) oferecerá informações sobre o Carniçal Guardião e os meios de destrui-lo. Estas informações estão nas colunas laterais.

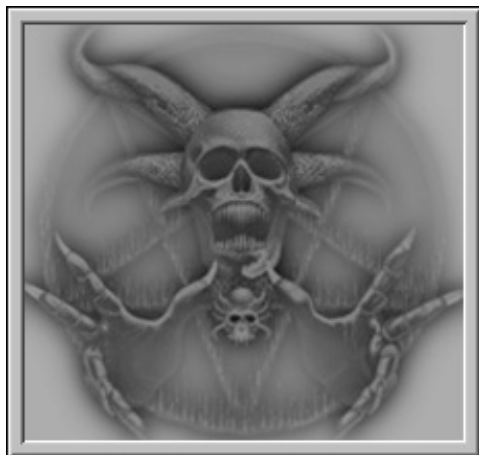
ZUMBIS (SALA 2)

ST 13 DX 12 DESL/ESQ: 7/7
IQ 7 HT 17 DP/RD: -/-

APARAR: 6 ALCANCE: C

DANO: 2d -1 Cont (MARTELO)
PERÍCIAS: ataques com DX

Os Zumbis não sofrem redutores por dor e nunca ficam incapacitados. Quando ser HT chega à zero, eles morrem.



mandou há duas semanas para reformar o farol. Ele adicionará também, que o farol é necessário pois as fogueiras que os vilões (habitantes das vilas) fazem todas as noites não estão alertando os navios suficientemente bem. O serviço dos Pcs será descobrir e resolver a causa do desaparecimento dos pedreiros, por 15 m.o (1500 m.c) recebendo 5 m.o adiantadas. Eles deverão partir no dia seguinte, em um navio do Duque.

A ILHA DE SANTO ESTEVÃO

A ilha fica próxima da baía de Hadaton, e é bem pequena. A viagem dura apenas 30 minutos, e mesmo do barco pode-se ver toda a ilha. A vila de pescadores da ilha fica ao norte e, o farol em uma ilhota pouco a frente e o resto da ilha é composta por uma floresta.

Os Pcs desembarcam longe da ilha, pois os recifes impedem qualquer grande embarcação de se aproximar demais. Os Pcs podem ver grandes carcaças de navios acima dos recifes.

Ele irão a praia de bote, levados por Ruy, o marinheiro. Durante o tempo que levam até à praia ele vai remando e falando sobre sua vida ou perguntando sobre a dos personagens. Ele comentará que não é estranho tantos navios baterem nos recifes, pois são perigosos, estranho é que haja tantas mortes, pois o mar é raso por ali e normalmente muito calmo. Se disserem que ouviram que as correntes marítimas mudaram, ele gargalhará e dirá que nos 25 anos de mar que ele tem, nunca viu isso ocorrer, nem em Hadaton, nem em outro lugar. Ele completará que o navio estará esperando os Pcs, e que ele irá busca-los quando acenderem uma fogueira na praia.

Provavelmente, os Pcs irão até a vila, que é composta por algumas dezenas de casa e habitadas por cerca de 200 habitantes. Eles chegam de dia, e verão apenas mulheres limpando peixe e crianças brincando. Na praia, vários botes. Ao vê-los, jogue Reação para as mulheres: Neutra ou pior fará com que elas corram para suas casas. Somente se os Pcs insistirem é que os maridos delas aparecerão, com cara de sono, pois pescaram a noite inteira. Jogue uma nova reação, mas os homens não fugirão. Caso as mulheres não corram para suas casas, elas chamarão os maridos para conversar com os Pcs. Aja com eles conforme seja o resultado da reação.

Perguntas sobre os naufrágios serão respondidas com claro nervosismo. Todos dirão o mesmo: Eles salvam todos os náufragos que conseguem, a culpa é do mar, do vento, etc. Eles reclamarão que o mar tem dado pouco peixe ultimamente. Se perguntados sobre o líder deles, eles dirão que é Richson, o velho, que mora na casa maior da vila. Ele responde o mesmo que os outros sobre o mar.

Perguntas sobre o farol, serão respondidas com claro temor: eles dirão que o farol é amaldiçoado, que ninguém entra lá, e que até a ilha do farol é amaldiçoada. Eles dirão os pedreiros entraram lá mesmo avisados, e não voltaram. Ninguém sabe o que há lá dentro.

Richson, o velho, poderá informar mais. Ele dirá que a há cinquenta anos o farol era acionado por dois funcionários do Duque, Hill, e seu filho, Hillson. Dizem que o velho Hill havia enlouquecido e entregado sua alma à Satã. O jovem Hillson então, matou seu pai, e depois matou-se. Desde então, ninguém mais entrou lá, e o farol foi abandonado. Detecção de Mentiras irá mostrar que ele mente.

Pcs mais astutos podem notar (teste de IQ) que a única igreja da vila

está completamente arruinada. Os mais novos da vila nem sabem o que é aquela construção. Outros dirão que desde que o último padre morreu, há muito tempo, nunca mais outro padre foi a ilha. Richson irá informar que isso ocorreu há pouco mais de cinquenta anos.

O Farol

O farol encontra-se numa pequena ilha ligada à ilha de Sto Estevão por uma estreita faixa de praia.

A ilhota é completamente estéril. Nada cresce ali. Nesse lugar, o mana é seletivo a morte (GURPS Magia pag. 84) e impõe um redutor de -3 às magias de cura e um bônus de +3 às magias necromânticas e de dano direto. No Farol, o redutor/bônus é -5/+5.

O Farol tem a aparência de estar com a estrutura em bom estado, mas ainda assim precisa de reparos. Do lado de fora pedras e materiais de alvenaria foram deixados recentemente ali, possivelmente pelos pedreiros. O farol é alto, tem cerca de 30 metros de altura e vai se afinilando de baixo para cima. A porta quase podre esta aberta.

1- Ao encontrarem, os Pcs, mesmo os não-magos, sentirão uma aura de morte no lugar. Todos deverão testes de verificação de pânico +2. Após esse primeiro impacto, os Pcs vêem uma lugar muito sujo. Pegadas podem claramente ser vista, saindo da primeira sala. Há apenas restos do que já foram toras de lenha.

2- No aposento seguinte os Pcs descobrem que destino buscaram os pedreiros: eles estão todos aí, são cinco e estão degolados e com cortes de espadas por todo o corpo. Pelo estado de putrefação, estão mortos à duas semanas: no fundo desse aposento, várias velhas caixas estão apodrecendo. No momento em que os Pcs os estiverem examinando, os corpos dos pedreiros se levantam e atacam os Pcs, alguns com martelos de pedreiros, outros com as próprias mãos, tentando estrangular os Pcs. Uma verificação de pânico se aplica aqui.

3- Tão logo o primeiro pc aparece na Escada ele verá uma criatura apavorante e ameaçadora vindo em sua direção, com uma velha espada em sua única mão. Todos os Pcs devem fazer um teste de Verificação de Pânico -3 tão logo à vejam. Esta criatura era Hillson.

Ela atacará furiosamente dizendo palavras curtas como: “MALDITOS!” e “VÃO EMBORA!”. Não é esperado que os Pcs vençam, pois ela é muito poderosa para os Pcs. O mestre deve fazer de tudo para que ela faça os Pcs fugirem.

Nenhum Pc sequer já ouviu falar dessa criatura, mas um que tenha ocultismo pode fazer um teste com redutor de -4 para identifica-la. Para saber suas fraquezas, é necessário outro teste com redutor de -5.

Se muito ferida, a criatura tentará fugir para os andares superiores e se curar, mas nunca deixará que os Pcs cheguem até o quarto andar. Quando os Pcs vencerem a criatura eles poderão investigar os andares superiores.

A arca 3 têm somente móveis quebrados. Há também no chão um vão que possivelmente era do elevador de cordas que servia para levar lenha até o alto do farol.

Carniçais Guardiões

(Guardian Ghouls, GURPS Creatures of the Night, pg 50)

ST 25 DX 15 DESL/ESQ: 8/9
IQ 8 HT 40 DP/RD: 5/8

DANO: 5d corte (montante)
2d +3 cont

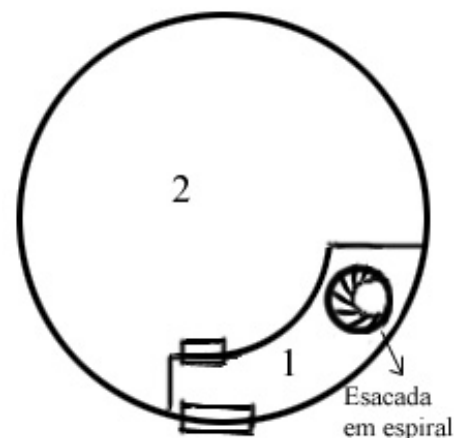
ALACANCE: C,1 (Montante)

TAMANHO: 1 hex

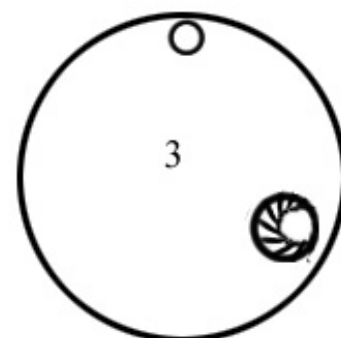
Carniçais Guardiões são mortos-vivos que são criados quando um guarda extremamente leal tem uma morte súbita e dolorosa quando guardava seu posto. Seu cérebro produz uma substância que mantém seus tecidos vivos, mas que perde esta capacidade à medida que avança pelas veias do Guardiã. Por isso, somente uma parte do tronco, a cabeça, o braço direito e a espinha dorsal mantêm-se inteiros. Eles movem-se flutuando, cura 1 Pv por turno. Todos seus testes de resistência contra magia e poderes psiônicos são jogados contra 15. Eles somente param de atacar quando os oponentes recuam ou morrem, ou quando seus nomes são pronunciados, que os deixa mentalmente atordoados. Tentativas repetidas dão um bônus de +1 cumulativa. Como todos os mortos-vivos, não sofrem efeitos de dor, não ficam fisicamente atordoados, e morrem quando o HT chega a zero.

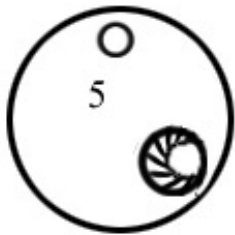
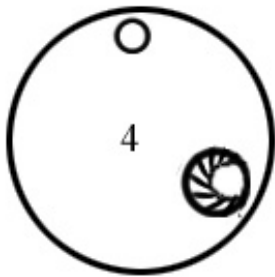
MAPA DO FAROL

PRIMEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR





NPCs

Molargon

Molargon é o dono da Taverna “O Velho Anão”. Nota-se que ele é velho e não tão robusto como a maioria dos anões. Ele é uma pessoa extremamente simpática (bônus de reação +4) e tenta ser gentil o máximo com todos os seus clientes.

Molargon tem ST 11, DX 13, IQ 15, HT 10. Ele tem as perícias lábia 15, comércio 18 e trato social 15. Na taverna ele tentará puxar assunto com os Pcs e irá perguntar toda hora à eles o que estão achando de sua taverna e a diversão que ela oferece. Molargon faz esse tipo de coisa com seus fregueses somente para que eles se sintam a vontade. Mas se alguém começar a falar sobre viagens no mundo ele entrará de corpo e alma na conversa e contará suas histórias também. Molargon já andou praticamente por todo o continente atrás de boas e novas bebidas à serem comercializadas e tem muitas histórias à contar. Interprete Molargon de um jeito alegre e extrovertido.

Gail Micardene

Gail Micardene é um homem alto e magro. Aparenta ter 40 anos. Na taverna ele estará vestido com roupas de classe alta e estará sempre bebendo vinho.

Gail Micardene tem ST 9, DX 11, IQ 16, HT 10. Ele é procurador do Duque e está na taverna para contratar gente para um serviço. Ele não conversará com ninguém da taverna, exceto Molargon. Ele também não presta atenção na apresentação que ocorre na taverna. Quando, e se, os Pcs forem conversar com ele, interprete-o de forma antipática e esnobe, deixando claro que ele está na taverna por ordens explícitas do Duque e caso contrário nunca entraria num lugar onde tantas pessoas sem “classe” freqüentassem.

4- Há somente neste lugar restos do que seria um quarto, com duas camas. Numa delas está um esqueleto morto há muito tempo. Esse era Hill. Os Pcs podem usar a magia Convocar Espíritos (GURPS Magia pag. 63) para obter respostas sobre a sua morte. Ele contará algo parecido com o descrito no Epílogo.

5- No topo do Farol, os Pcs podem ver o lugar em que era acendida a fogueira. Em um canto pode-se ver um baú.

No Baú, os Pcs encontram um crânio negro, provavelmente de ébano, com os olhos de esmeralda. Qualquer pessoa que encoste no crânio terá sua alma sugada para dentro dele. Ele poderá agir como alguém afetado por Aprisionar Alma (GURPS Magia pag. 64) mas seu corpo morrerá em um dia sem a alma. Haverá também dúzias de almas dentro do crânio, e os Pcs sugados deverão fazer testes de verificação de Pânico –5. Somente contato direto suga a alma de quem encosta no crânio. Se ele for destruído, as almas que estão nele também serão. Ao lado do crânio, os Pcs encontram um pergaminho muito velho escrito em Ânglico:

À Vossa Graça o Duque Lucius Crivelli

Meu senhor, envio-lhe esta para que possa tomar providência acerca do que ocorre nesta parte de teu feudo conhecida como Ilha de Santo Estevão.

Recentemente, o bondoso padre Walton foi encontrado morto na igreja em circunstâncias misteriosas. Eu sinceramente desconfiava que ele tivesse sido assassinado, e desconfiava por quem. Bem, minhas suspeitas se confirmaram na última semana. Estava eu na floresta, cortando lenha para o farol, quando deparei-me com uma visão do inferno: vários corpos adornavam o lugar, exalando seu odor pútrido, e em cima de um altar este crânio que envio-lhe brilhava com uma aura maligna. Eu peguei-o com cuidado e guardei-o, mas o jovem líder dos pescadores, Richson, que eu desconfiava ter matado o padre, me viu, e me perseguiu até o farol. Ele me acertou, e agora estou às portas da morte. Meu filho guardará o artefato e esta carta até que possa enviar-lhe, mas temo que todos os aldeões estão com Richson, e não demorará até que venham recuperar o artefato que lhes foi tirado. Espero que esta chegue em tuas mãos, e tua ajuda.

*Hill do Farol
Ilha de Santo Estevão
Setembro de 1939*

A menos que nenhum saiba ler, os Pcs terão alguma idéia sobre o que ocorre de verdade na ilha. Sua missão (que era saber o que havia ocorrido aos pedreiros) já estará completada, mas eles podem querer saber mais. Eles podem querer ir a floresta, capturar o velho Richson e saber o porquê dos assassinatos, ou simplesmente voltar para Hadaton.

EPÍLOGO

Se os Pcs decidirem ir à floresta, eles encontrarão o cenário descrito na carta do velho Hill: corpos por toda a parte e sinais de algum tipo de ritual. Porém se forem a noite (noite de lua nova), encontrarão os homens da aldeia em algum tipo de ritual, e devem tomar cuidado para não serem vistos.

Se os Pcs forem tentar capturar Richson causarão a revolta do povo da vila, que irão atacar com o que tiverem em mãos. Eles provavelmente terão que escapar e avisar as autoridades competentes: o Duque e a Igreja.

Com o Velho Rickson capturado ele contará aos Pcs o que realmente ocorreu na ilha desde o começo. Ele contará que há 50 anos atrás, quando pescava, ele achou um artefato mágico (o crânio negro) e acreditou que o achado não foi ao acaso. Richson acreditava que o artefato fora enviado por um deus pagão para dar sorte. Como, na época, o mar estava dando muito pouco peixe, Richson mostrou o achado aos outros pescadores e todos começaram a cultuar o crânio negro, fazendo rituais macabros e sacrifícios humanos, achando que assim a pesca melhoraria. Porém o padre da ilha, Walton, começou a desconfiar dos rituais. Para não botar tudo a perder Richson colocou fogo na igreja, destruindo-a toda inclusive o pobre padre que estava dentro dela no momento do incêndio e não teve como escapar. Um dia então, quando Hill, o homem que tomava conta do Farol foi cortar lenha, descobriu sobre os rituais e levou o crânio consigo. Richson viu o que Hill havia feito e seguiu-o até o Farol. Lá, os dois travaram uma luta e Hill saiu gravemente ferido, mas conseguiu trancar-se no Farol com o crânio. Hill, antes de morrer pelas escoriações sofridas, escreveu uma carta ao Duque de Hadaton, que na época era Lucius Crivelli, e pediu ao filho, Hilson, para guardar o artefato e a carta, e que os enviasse ao Duque assim que pudesse. Mas os aldeões voltaram ao farol querendo de volta seu artefato roubado e assassinaram Hillson subita e dolorosamente. Hillson então se transformou num morto-vivo chamado Carniçal Guardião (ver coluna Lateral), e agora muito mais forte, protegia a carta e o artefato de todos que entrassem no farol. Os pescadores tentaram de todas as formas resgatar o crânio mas o Carniçal Guardião era muito mais forte e eles nunca conseguiram. Porém, nesse mesmo ano de tantos acontecimentos, os peixes voltaram a aparecer no mar em abundância. Recentemente, entretanto, o mar tem dado pouco peixe novamente, e eles começaram a mudar o lugar das fogueiras para levar os navios aos recifes para capturar os passageiros e sacrificá-los novamente em seus rituais macabros, tentando, mesmo sem o seu artefato mágico, aumentar o número de peixes no mar.

Com tudo resolvido e de volta à Hadaton, os Pcs recebem suas recompensas e são cumprimentados pelo próprio Duque.

FIM

Ruy, o Marinheiro

Ruy é um homem com aproximadamente 30 anos, mas aparente ter bem mais. Ele tem altura média, forte e robusto, cabelos vermelhos e a pele seca e corada pelo sal do mar e o sol. Suas vestimentas são farrapos literalmente. Ele diz que o mar estraga as roupas com mais rapidez do que ele ganha dinheiro para poder comprar vestimentas novas.

Ruy tem ST 14, DX 13, IQ 10, HT 12, tem as perícias Marinheiro 15, Navegação 15, e a vantagem Senso de direção. Ele é muito extrovertido e vive querendo saber sobre a vida dos Pcs e também gosta muito de falar sobre a sua. Ele tentará o máximo enturmar com os Pcs. Mas de tanto querer ficar amigo dos Pcs ele pode parecer inconveniente as vezes. Porém quando o assunto é sobre o mar e navegação, Ruy se mostra uma pessoa extremamente sábia e experiente. Interprete Ruy como um homem extrovertido e ao mesmo tempo inconveniente e faça-o ficar sério quando for falar sobre o mar.

Richson

Richson é um homem muito velho com aproximadamente 70 anos. Possui cabelos longos e brancos e a pele extremamente ressecada pelo sol e mar em seus tempos de pescador. Ele anda curvado e se apoia em uma bengala feita de madeira.

Richson é um homem muito fraco mas ainda esperto. Quando os Pcs forem procura-lo pela primeira vez ele estará sentado em uma cadeira em sua varanda. Toda pergunta que os Pcs fizerem a ele responderá em um tom calmo, com a voz pausada e extremamente misteriosa. Ele gaguejará um pouco e perderá o controle de sua calma na fala somente se os Pcs o perguntarem sobre os naufrágios. Ele fará recomendações com sua sinistra voz para os Pcs não entrarem no Farol caso eles digam isso à ele. Em combate Richson não consegue se defender ou atacar devido à idade, mas se os Pcs quiserem fazê-lo todos os pescadores partirão em seu auxílio. Ele é uma pessoa muito querida por todos e ninguém deixará que o machuquem e nem deixarão os Pcs conversarem a sós com ele.